



Ekranisasi Novel Mars Karya Aishworo Ang Ke Dalam Bentuk Film Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta dan Implikasinya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMK

Jihan Azalia¹, Firman Hadiansyah², Ahmad Supena³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹²³

Abstract

Received: 3 Oktober 2024
Revised: 13 Oktober 2024
Accepted: 29 Oktober 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perubahan dalam ekranisasi berupa penciptaan, perluasan, dan perubahan bervariasi yang terdapat dalam novel MARS karya Aishworo Ang ke dalam bentuk film. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber penelitian ini adalah novel MARS karya Aishworo Ang dan film MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta oleh sutradara Sahrul Gibran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan sastra bandingan dengan teknik simak dan catat. Hasil penelitian ini menunjukkan proses perubahan pada ekranisasi berupa: a) penciptaan sebanyak 20 data, b) perluasan sebanyak 6 data, dan c) perubahan bervariasi sebanyak 16 data. Penelitian ekranisasi novel MARS karya Aishworo Ang ke dalam bentuk film ini dapat diimplikasikan dalam pembelajaran sastra di SMA/SMK untuk fase F kelas XII, pada materi mengidentifikasi akurasi penggambaran karakter (tokoh), alur, dan situasi sosial-kemasyarakatan pada teks novel.

Keywords: Ekranisasi, Novel, Film, Bahan Ajar Sastra.

(*) Corresponding Author:

jihan3906@gmail.com, firman.hadiansyah@untirta.ac.id,
ahmadsupena@untirta.ac.id

How to Cite: Azalia, J., Hadiansyah, F., & Supena, A. (2025). Ekranisasi Novel Mars Karya Aishworo Ang Ke Dalam Bentuk Film Mars: Mimpi Ananda Raih Semesta dan Implikasinya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.C), 74-80. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9670>

PENDAHULUAN

Fenomena pemindahan atau pelayarputihan suatu karya sastra berupa novel menjadi sebuah film adalah hal yang sedang menjadi tren dalam kancah perfilman Indonesia dan menjadi variasi dalam perkembangan dunia sastra Indonesia. Fenomena ekranisasi sudah dimulai sejak akhir tahun 1970-an ketika novel-novel era Balai Pustaka seperti novel *Siti Nurbaya* karya Marah Rusli dan novel *Sengsara Membawa Nikmat* karya Sutan Sati mulai diadaptasi menjadi film. Eneste (1991:60) memaparkan bahwa istilah ekranisasi merupakan proses pelayarputihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film. Sejumlah novel diadaptasi menjadi film karena kesuksesan isi ceritanya, populer dan memiliki banyak peminat, serta berhasil mengalami cetak ulang hingga berkali-kali karena *best seller*. Selain karena kepopuleran suatu novel, ide cerita, nilai-nilai edukasi, dan pesan moral dalam novel yang dianggap menarik, dapat menjadi alasan mengapa produser film ingin melayarputihkan novel tersebut.

Perbedaan pada novel dan film terletak pada media penyajian maupun cara menikmatinya. Alat utama yang digunakan dalam pembuatan sebuah novel adalah bahasa tulis, yakni menyampaikan segala sesuatu dengan kata-kata. Sedangkan sistem film yakni menggunakan gambar dan suara sebagai alat utamanya. Dalam menikmati suatu novel, pembaca membutuhkan waktu berhari-hari untuk menyelesaikan bacaannya, berbeda dengan menonton film yang hanya membutuhkan waktu satu sampai dua jam untuk menikmatinya. Saat membaca novel, kita fokus dengan kata-kata dan berimajinasi dengan bebas, bahkan setiap pembaca pasti memiliki imajinasinya masing-masing. Sedangkan ketika menonton film, kita fokus melihat gambar-gambar yang diiringi audio serta setiap

adegannya telah ditayangkan secara detail, sehingga kita cukup menikmati alur filmnya tanpa perlu lagi membayangkan rupa tokoh A atau lokasi tempat terjadinya adegan tersebut.

Selain alat utama dan media penyajian yang berbeda, transformasi atau ekranisasi ini pun memiliki perbedaan dalam proses penggarapannya. Suatu novel adalah suatu karya individual dan merupakan hasil kerja perseorangan mulai dari pembuatan judul sampai penulisan ide cerita. Sedangkan, film merupakan suatu karya hasil kerjasama banyak orang, yang meliputi penulis skenario film, produser, sutradara, juru kamera, perekam suara, penata artistic, dan para pemain. Oleh karena itu, ekranisasi suatu novel ke bentuk film pasti akan memiliki banyak perubahan. Perubahan-perubahan tersebut pun wajar dilakukan karena perbedaan sudut pandang dalam penggarapan novel dan film. Novel menggunakan sudut pandang penulis atau pengarangnya, sedangkan film menggunakan sudut pandang sutradara.

Beberapa perubahan dalam film hasil ekranisasi membuat sebagian penonton mengungkapkan kekecewaannya karena tidak cocoknya jalan cerita film dengan novelnya (Eneste, 1991:10). Sejalan dengan pendapat tersebut, permasalahan atau tantangan yang dihadapi oleh karya ekranisasi yaitu ketika penonton menilai bagus atau tidaknya suatu film hasil ekranisasi berdasarkan tingkat kesamaan atau kemiripan film dengan novel yang diadaptasi. Hal tersebut karena mereka berharap dapat menyaksikan apa yang telah mereka baca dalam novel. Hal tersebut termasuk keliru karena keduanya memiliki media yang berbeda dan sebuah film memiliki keterbatasan durasi, sehingga isi cerita dalam suatu novel yang terdiri dari ratusan halaman tidak mungkin ditampilkan seluruhnya ke dalam adegan film. Fenomena keterbatasan durasi tersebut pun dapat dilihat pada novel *MARS* yang memiliki alur cerita setebal 388 halaman, namun saat diadaptasi ke dalam film layar lebar hanya memiliki durasi 105 menit. Berdasarkan keterbatasan tersebut, membuat harus adanya penyesuaian terhadap beberapa aspek perubahan berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada cerita. Oleh karena itu, perubahan-perubahan yang terjadi pada proses ekranisasi novel ke dalam film dianggap menarik untuk diteliti.

MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta merupakan sebuah film layar lebar dengan genre drama keluarga dan pendidikan yang rilis pada tahun 2016, disutradarai oleh Sahrul Gibran dan diproduksi oleh Multi Buana Kreasindo. Film *MARS* yang menceritakan tentang pentingnya pendidikan, ditayangkan pada tanggal 4 Mei untuk ikut memperingati hari Pendidikan Nasional. Film tersebut pun mendapatkan dukungan dari berbagai elemen pemerintahan Indonesia, diantaranya didukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Kemenristekdikti, Fathayat NU, dan lainnya. Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* berhasil memperoleh penghargaan *Be Indonesian Smart and Active (BISA)* Hongkong Award 2017 yang digagas oleh Pusbangfilm Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penghargaan tersebut diterima langsung oleh Sahrul Gibran selaku sutradara film tersebut. Film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* berhasil mendapatkan penghargaan tersebut karena mengambil gambar di Oxford University London, serta dinilai membanggakan dunia pendidikan nasional karena menampilkan cerita tentang pelajar terbaik dari Gunung Kidul Yogyakarta yang memiliki keterbatasan ekonomi, namun berhasil meraih pendidikan tinggi hingga mendapatkan beasiswa di kampus ternama luar negeri. Film ini pun dianggap dapat menginspirasi putera puteri Indonesia untuk terus berusaha melanjutkan sekolah dan meraih pendidikan tinggi.

Novel dan film *MARS: Mimpi ananda raih semesta* menarik untuk diteliti karena mengangkat cerita tentang permasalahan pendidikan di Indonesia, yaitu angka atau

tingkat putus sekolah yang masih tinggi karena keterbatasan ekonomi. Keterbatasan itu pun menyebabkan banyak pula warga yang buta huruf dan setiap tahunnya hanya sekitar 4 orang saja yang mampu menyelesaikan pendidikan hingga SMA. Permasalahan yang diangkat dalam cerita novel dan film ini sangat berkaitan atau sesuai dengan realita yang ada hingga saat ini, dikutip dari situs web news.republika.co.id bahwa pada tahun ajaran 2022/2023 tercatat angka putus sekolah di Indonesia dari semua jenjang mencapai 76.834 orang. Jumlah keseluruhan tersebut terdiri dari siswa putus sekolah pada tingkat SD sebanyak 40.623 orang, SMP sebanyak 13.716 orang, SMA sebanyak 10.091 orang, dan SMK sebanyak 12.404 orang. Sebagian besar alasan mereka putus sekolah, yaitu karena kesulitan ekonomi dan alasan sosial budaya lainnya seperti pernikahan dini. Beberapa realita tentang permasalahan pendidikan di Indonesia ditampilkan dalam film *MARS* yang pastinya menjadi suatu karya yang membanggakan dan berdampak positif bagi penikmatnya dan juga pendidikan di Indonesia. Selain mengangkat permasalahan mengenai tingkat putus sekolah yang tinggi, novel dan film *MARS* memiliki banyak pesan positif, hingga motivasi bagi anak-anak bangsa untuk semakin semangat dalam menuntut ilmu, mengikuti pendidikan minimal wajib belajar 12 tahun, semangat melanjutkan pendidikan hingga perguruan tinggi, dan berusaha merubah hidup melalui pendidikan. Selain itu, permasalahan yang dibahas dalam novel dan film ini dapat menjadi masukan bagi pemerintah dalam mencari solusi agar kesempatan mengenyam pendidikan di Indonesia dapat lebih merata.

Penelitian ini tidak hanya fokus pada kajian murni ekranisasi, namun peneliti ingin menghubungkan hasil kajian ekranisasi dengan pembelajaran bahasa Indonesia di SMK. Pemanfaatan hasil kajian ekranisasi untuk pembuatan bahan ajar sastra, bertujuan untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap karya sastra. Hasil kajian ekranisasi akan dihubungkan dengan materi mengidentifikasi akurasi perwatakan, alur, dan situasi sosial-kemasyarakatan di dalam novel untuk fase f kelas XII, sesuai dengan kurikulum merdeka yang diterapkan pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Ekranisasi Novel *MARS*: Mimpi Ananda Raih Semesta ke Dalam Film dan Implikasinya sebagai Bahan Ajar Sastra di SMK”.

METODE PENELITIAN

Sugiyono (2005) berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian kualitatif berangkat dari data, memanfaatkan teori-teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah temuan teori. Sehubungan dengan pendapat tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penulis menggunakan metode tersebut karena menyesuaikan tujuan penelitian penulis, yaitu mengkaji dan mendeskripsikan proses-proses perubahan dalam ekranisasi novel *MARS* ke dalam bentuk film. Selain itu, alasan lainnya karena dalam penelitian kualitatif, peneliti mengkaji berbagai *literature* dan menggunakannya sebagai partisipan untuk menjelaskan tentang apa yang terjadi dalam penelitiannya. Berbagai pertanyaan penelitian atau hipotesis menjadi sarana dalam pengumpulan data. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata maupun gambar, bukan berupa angka. Peran peneliti dalam riset kualitatif ini bukan hanya bekerja di belakang instrument, melainkan masuk ke dalam lapangan penelitian menjadi instrument itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses ekranisasi novel ke dalam bentuk film akan terjadi penyesuaian berdasarkan tujuan tertentu, sehingga proses perubahan dalam ekranisasi terbagi menjadi 3 bagian yaitu penciutan, perluasan, dan perubahan bervariasi. Penelitian ini memperoleh temuan berupa proses perubahan dalam ekranisasi sebanyak 42 data, yakni dapat diperinci sebagai berikut: (1) penciutan sebanyak 20 data, (2) perluasan sebanyak 6 data, (3) perubahan bervariasi sebanyak 16 data.

1. Proses Perubahan Dalam Ekranisasi

a) Penciutan

Kutipan Data Penciutan Novel

Data Penciutan 14 (PCN 14)
<p><i>Ali terkesiap. "Pak, Pak, sebentar, Pak." Ali mencoba membuat penjelasan, namun tidak berhasil karena kalimatnya keburu dipotong Ki Mangun.</i></p> <p><i>"Ssssttt diam!! Ndak usah mangkir kowe! Akibat ulahmu itu, Nyi Gadung Mlati murka lalu mengirim bebendu di sini!"</i></p> <p><i>"Malam ini, kowe kudu pergi dari sini! Kudu minggat!"</i></p> <p><i>"Betul! Pemuda itu harus pergi!" teriak warga keras-keras.</i></p> <p><i>"Usir dia!"</i></p> <p><i>"Hayo pergi! Segera tinggalkan dusun ini!"</i></p> <p><i>Ali menatap orang-orang dusun itu dengan senyuman yang tak berubah. Perlakuan warga dusun itu tak membuat dirinya menyimpan dendam. Ali melangkah dalam ketegaran. (Hal. 244)</i></p>



Gambar 4.2.1.14

Adegan pada kutipan novel di atas tidak ditampilkan dalam film, karena film melakukan penciutan atau pemotongan terhadap adegan saat Ustad Ali diusir oleh warga. Dalam film langsung beralih dengan memperlihatkan adegan saat Ali sudah tinggal di Malioboro.

Berdasarkan analisis, peneliti menemukan bahwa kutipan novel tersebut mengalami penciutan terhadap alurnya, karena tidak ditampilkan dalam film. Adanya penciutan terhadap adegan tersebut, membuat novel dan film memiliki perbedaan dalam cara penceritaan. Dalam novel fokus menceritakan bahwa warga dusun Manggarsari mengusir Ustad Ali karena adanya hasutan dari Ki Mangun. Hal tersebut berbeda dengan film yang melakukan penciutan terhadap alasan mengapa Ustad Ali tidak lagi tinggal di dusun Manggarsari, sehingga adegan dalam film langsung beralih dengan menampilkan adegan saat Ustad Ali sudah tinggal di Malioboro.

Menurut peneliti, penciutan ini dilakukan oleh penulis skenario dengan tujuan untuk fokus pada inti dan pesan cerita, sehingga penggambaran mengenai tokoh pendukung hanya secara garis besarnya. Penciutan seperti ini juga dapat bertujuan untuk menjaga kesatuan cerita dan memberikan ruang lebih bagi film dalam memfokuskan cerita pada tokoh utamanya.

b) Perluasan

Data Perluasan 4 (PLN 4)

Perluasan selanjutnya terdapat pada menit ke 40:05-41:42 yang menampilkan adegan saat Bapak hendak bekerja di Tambang batu, kemudian menyarankan Tupon untuk istirahat terlebih dahulu di rumah, sebelum menjemput Palupi sekolah dengan menempuh jarak sejauh 14 KM. Adegan tersebut termasuk perluasan terhadap alur cerita, karena tidak terdapat di dalam novel.



Gambar 4.2.2.4

Gambar tersebut memperlihatkan adegan saat Bapak menasihati Simbok (Tupon) untuk istirahat terlebih dahulu. Di dalam novel tidak terdapat dialog antara Bapak dan Simbok karena novel lebih memfokuskan cerita tentang perjuangan seorang ibu untuk anaknya. Sementara di dalam film memperlihatkan adegan tambahan saat Bapak memberikan perhatian kepada Simbok dan Palupi. Perluasan atau penambahan tersebut dapat bertujuan untuk menyempurnakan cerita tentang keluarga Palupi.

c) Perubahan Bervariasi

Data Perubahan Bervariasi 4 (PVS 4)

Perubahan bervariasi dilakukan oleh penulis skenario dengan mewujudkan gabungan ide-ide kreatif. Perubahan bervariasi berikutnya dapat terlihat dari perbedaan antara novel sebagai sumber inspirasinya dengan film sebagai karya hasil ekranisasinya. Dalam novel terdapat kutipan yang mengatakan bahwa Tupon menemukan toko yang menjual seragam merah putih dan kemudian memegang seragam itu sambil membayangkan jika kelak Palupi memakainya. Sementara dalam film memperlihatkan adegan saat Tupon menemukan toko yang menjual seragam merah putih, kemudian jadi membelinya dengan menggunakan uang hasil penjualan kambing. Perubahan tersebut terjadi pada kelengkapan isi ceritanya, di mana film sebagai karya yang mengadaptasi cerita novel berusaha untuk memperjelas adegan yang dianggap penting.

Tabel 4.2.3.4

Kutipan Novel Perubahan Bervariasi 4

Tak berselang lama, perempuan buta huruf itu benar-benar telah menemukan sesuatu yang dicarinya. Sepasang seragam merah putih yang akan dipakai putrinya untuk sekolah. Dia bentangkan seragam berbahan kasar dan tipis itu. Dia tersenyum membayangkan alangkah gagahnya Palupi kelak jika telah memakainya. (Hal. 57)



Gambar 4.2.3.4

Tupon membeli seragam sekolah untuk Palupi

Gambar tersebut memperlihatkan adegan pada menit 9:12-9:30 dalam film, saat Tupon berkomunikasi dengan penjual seragam sekolah hingga jadi membelinya. Sementara di dalam novel tidak menceritakan adanya percakapan atau transaksi antara Tupon dengan penjual seragam.

2. Pemanfaatan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ekranisasi novel *MARS* karya Aishworo Ang ke dalam bentuk film dapat diimplikasikan sebagai bahan ajar sastra, materi teks novel yang termuat dalam kurikulum merdeka untuk fase F kelas XII SMA/SMK. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, yakni peserta didik dapat mengidentifikasi akurasi penggambaran karakter (tokoh), alur, dan situasi sosial-kemasyarakatan pada teks novel. Sementara film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* dapat digunakan sebagai media pembelajarannya.

Menurut Sani dan Kurniasih (2014:25-26) pemilihan materi ajar harus sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Novel *MARS* terlihat memenuhi kriteria tersebut, karena novel ini mengandung cerita yang dapat mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran sastra. Novel *MARS* juga dinilai dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, karena memiliki sisi edukasi yang dapat memotivasi siswa untuk berjuang meraih pendidikan tinggi agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan mewujudkan impiannya. Sisi edukasi tersebut digambarkan melalui tokoh Palupi dalam novel *MARS* yang sejak kecil mendapatkan dukungan dari ibunya untuk dapat meraih pendidikan tinggi.

Novel *MARS* dinilai sesuai untuk dijadikan bahan ajar karena telah memenuhi kriteria yang terdiri dari aspek bahasa, psikologi, dan budaya. Berikut ini penjelasannya.

Dalam aspek bahasa, novel *MARS* menggunakan beberapa jenis gaya bahasa pada kalimatnya, salah satunya yaitu gaya bahasa alegori. Aspek bahasa dalam novel *MARS* dinilai sesuai dengan tingkat kemampuan kebahasaan siswa pada fase F kelas XII karena sebelumnya mereka telah mempelajari materi gaya bahasa perbandingan. Penggunaan gaya bahasa pada novel yang dijadikan bahan ajar, dapat meningkatkan penguasaan gaya bahasa siswa dan melatih siswa untuk dapat menyusun kalimat secara efektif.

Dalam aspek psikologi, novel ini dapat dijadikan bahan ajar bagi siswa fase F kelas XII karena sesuai dengan perkembangan psikologis usia 16 tahun ke atas yang merupakan tahap generalisasi. Pada tahap psikologi ini, siswa dapat menentukan sebab akibat dari kehidupan tokoh Palupi dan dapat mengambil pelajaran yang baik dari tokoh tersebut. Perjuangan hidup yang dilakukan oleh tokoh utama Palupi dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam meraih pendidikan.

Dalam aspek latar belakang budaya, novel *MARS* dinilai sesuai dengan realita budaya pada sebagian besar daerah di Indonesia, yaitu tentang latar budaya pada masyarakat dengan strata sosial kelas bawah, di mana masih banyak anak-anak yang tidak dapat melaksanakan wajib belajar 12 tahun karena kurangnya ekonomi maupun motivasi dari orang tua. Melalui penggambaran latar budaya yang demikian, diharapkan siswa SMA/SMK dapat termotivasi untuk memanfaatkan kesempatan bersekolah dengan belajar sebaik mungkin.

KESIMPULAN

Berdasarkan jumlah seluruh data dalam penelitian ini, bagian penciutan memiliki data terbanyak dibandingkan dengan bagian perluasan dan perubahan bervariasi. Hal ini disebabkan oleh novel yang memiliki lebih banyak ruang untuk mengembangkan cerita, sehingga bukan hanya menceritakan tentang perjuangan tokoh utamanya, melainkan novel juga sangat detail dalam mendeskripsikan cerita mengenai kehidupan warga dusun

Manggarsari Gunung Kidul yang dinilai berpengaruh terhadap perjalanan cerita. Sementara film memiliki keterbatasan durasi dalam penayangannya, sehingga film berusaha untuk memilih elemen cerita dengan lebih memfokuskan terhadap kisah perjuangan Tupon dan Palupi sebagai tokoh utamanya. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa penciptaan oleh penulis skenario film lebih banyak dilakukan terhadap cerita tentang kehidupan warga dusun Manggarsari Gunung Kidul.

Pada penelitian ini dapat diimplikasikan sebagai bahan ajar sastra, materi teks novel yang termuat dalam kurikulum merdeka untuk fase F kelas XII SMA/SMK. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, yakni peserta didik mampu mengidentifikasi akurasi penggambaran karakter (tokoh), alur, dan situasi sosial-kemasyarakatan pada teks novel. Sementara film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta* dapat digunakan sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi atau inspirasi untuk meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap karya sastra dan memperkaya referensi bahan ajar sastra berbasis kurikulum merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Firman Hadiansyah, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Ahmad Supena, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan, sehingga artikel jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eneste, Pamusuk. (1991). *Novel dan Film*. Nusa Tenggara Timur. Penerbit Nusa Indah.
- Isnaniah, Siti. (2021). *Ekranisasi Dalam Penelitian sastra*. Yogyakarta: CV gerbang media aksara.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Saputra, Nanda. (2020). *Ekranisasi Karya Sastra Dan Pembelajarannya*. Surabaya: Jakad Media Publishing.